

s
se
ser
seri
serig
serigr
serigra
serigraf
serigrafí
serigrafía
serigrafía d
serigrafía de
serigrafía de g
serigrafía de gu
serigrafía de gue
serigrafía de guer
serigrafía de guerr
serigrafía de guerri
serigrafía de guerril
serigrafía de guerrill
serigrafía de guerrilla



Mini teoría sobre la serigrafía

Materiales necesarios, soportes y utilidades

El marco y la tela

Montar el marco y la tela, fabricación de la pantalla

Planilla (Stencil)

Montar el stencil a la pantalla. El alma

Registro del diseño en el alma, una y varias tintas

Ordenar lugar en base al proceso de trabajo. Las tintas

Rasquetas para estampar. Cubrir y estampar

Secado y limpieza del espacio de trabajo y herramientas



Concepto

La serigrafía es una técnica de impresión que se emplea sobre cualquier material, y consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen quedando libre la zona donde pasará la tinta.

Este sistema de impresión es repetitivo, esto es, que una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos de veces sin perder definición.

Objetivos

El objetivo de este fanzine es dotar de una herramienta creativa y comunicativa. Mostrando que la estampación con serigrafía puede ser muy sencilla y se puede hacer en cualquier lugar con muy pocos recursos.

Proponemos extraer la esencia básica de la serigrafía, ¿Cómo podemos estampar de la manera más precaria con el mejor resultado?

Actualmente la serigrafía usa productos químicos para la elaboración de los materiales necesarios para estampar, en el proceso, todos estos químicos acaban en las cloacas y son agentes contaminantes.

Nosotros a parte de simplificar todo el proceso con la técnica original, proponemos un sistema ecológico de estampación con materiales reciclados y tintas en base de agua.

Historia

La serigrafía es un sistema de impresión milenario. Si bien no hay datos exactos, se cree que se remonta a la antigua China, en la que según una leyenda utilizaban cabellos de mujer entrelazados a los que les pegaban papeles, formando dibujos que luego se laqueaban para que quedaran impermeables. Posteriormente se cambió el material por la seda, de ahí proviene su nombre: sericum (seda, en latín) graphe (escribir, en griego).

Materiales necesarios

Marco

Tela

Grapadora (rollo la del dibujo)/ grapas

Precinto

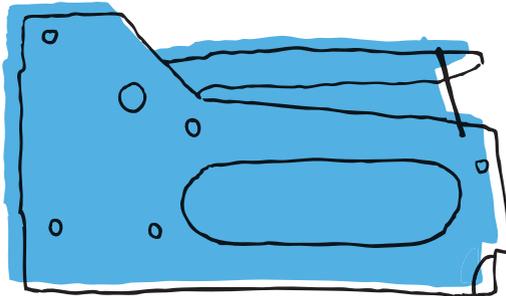
Papel

Cutter

Pintura

Tapa de CD

Cola de spray



Soportes y utilidades de la serigrafía

Con este método de impresión se puede estampar sobre prácticamente cualquier material, desde textil a papel, pasando por plástico, vidrio, madera, hierro... Lo único a tener en cuenta será el tipo de tinta a utilizar dependiendo del material a estampar.

En este fanzine nos vamos a centrar en la estampación textil y sobre papel.

Podremos estampar camisetas y prendas de ropa en general, parches, telas para coser, papeles, cartulinas, pegatinas...

Empezamos...

El marco

Necesitamos un marco de madera de cualquier tamaño, si tenemos pensado el dibujo que queremos estampar buscaremos un marco que se ajuste a su tamaño.

Cualquier marco de fotos o cuadro reciclado nos puede servir. Lo importante es que sea rígido y no se deforme.

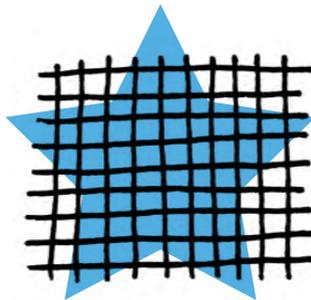
La tela (malla)

Si tradicionalmente se usó la seda para este propósito, se dejó de usar porque la tensión varía según la humedad del ambiente.

Así necesitamos usar alguna tela sintética que no absorba la tinta y aguante tensión.

Otro factor importante es la densidad de hilos de la tela.

Profesionalmente para textil la cantidad de hilos se encuentra entre los 18 y los 90 hilos por centímetro lineal y para otras aplicaciones entre 100 y 200. Para nosotros lo único que nos tiene que preocupar es que los cuadraditos entre hilos sean lo suficientemente grandes para que pase la tinta.

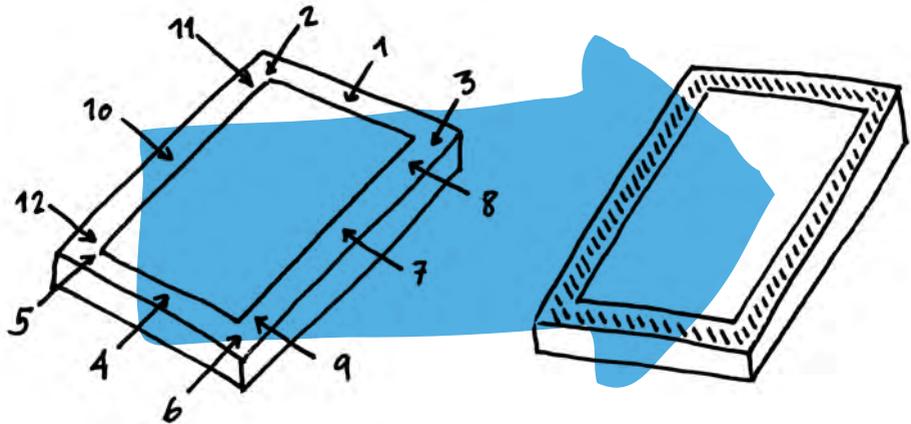


Nosotros normalmente usamos la tradicional "tela de visillo", que se puede comprar o reciclar fácilmente.

Montar el marco y la tela, fabricación de la pantalla

Tenemos que conseguir montar la tela en el marco lo más tensa posible. Para esto usaremos la grapadora e iremos tensando la tela con cuidado de no romperla alternando los lados del marco.

Empezando por el medio de uno de los lados, seguiremos clavando otras dos grapas en cada extremo del mismo lado. Luego cambiamos al lado opuesto y repetimos la operación. Así con los cuatro lados del marco.



Luego vamos clavando más grapas siempre tensando la tela alternando los lados hasta tener bien tensada la malla.

Importante: La tensión en la tela es muy importante para obtener buenos resultados.

Una vez tenemos la tela clavada y tensada podemos poner tiras de precinto por encima de las grapas.

Plantillas (stencil)

Profesionalmente una vez tenemos la pantalla preparada, pasaríamos al paso de emulsionarla con un líquido fotosensible y esperar a que éste seque en la oscuridad.

Necesitaríamos lo que llamamos un fotolito, que no es más que el dibujo que queremos estampar hecho sobre un acetato o material transparente.

Para "quemar" las pantallas se usa una fuente de luz. Poniendo el fotolito sobre la mesa de luz encima se coloca la pantalla emulsionada y ya seca para exponerla a un tiempo determinado de luz. Con esto conseguimos que las partes dibujadas del fotolito bloquean la luz sobre la emulsión, por lo que al pasar agua a presión sobre la pantalla, las partes donde no ha llegado la luz se disuelva la emulsión y será por donde se dejará pasar la tinta.

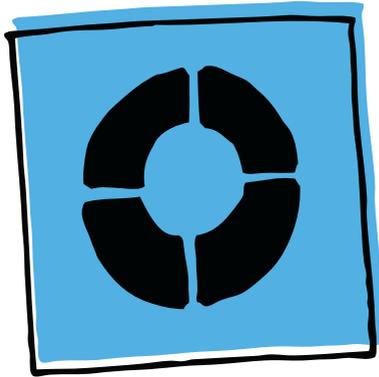
Sabiendo esto y simplificando, necesitamos algo que bloquee el paso de la tinta sobre la pantalla para poder estampar nuestro diseño.

Para tal efecto nosotros usamos una plantilla o estarcido (stencil en inglés). Es una técnica artística de decoración en que una plantilla con un dibujo recortado es usada para aplicar pintura, lanzándola a través de dicho recorte, obteniéndose un dibujo con esa forma.

Las plantillas se han hecho populares por el graffiti, ya que el arte stencil con spray de pintura se puede producir de forma rápida y sencilla. Artistas bien conocidos de esta técnica son Banksy, Bleck le Rat, Jef Aerosol, Jhon Fekner y a nivel nacional, Dr. Hoffman, Neko...

Una de las formas más usuales de hacer una plantilla es recortando la imagen deseada sobre una hoja de papel duro; el dibujo aparece como un espacio abierto con zonas sólidas alrededor. La plantilla así obtenida se sitúa sobre una nueva hoja de papel y se aplica la pintura sobre toda la superficie. Las zonas de pintura que llegan a la hoja inferior quedan limitadas a la forma de los huecos de la plantilla, creando así la imagen deseada.

Con algunos diseños, esto se hace mediante la conexión de islas (secciones de material que están dentro de agujeros en la plantilla) a otras partes de la plantilla con los puentes (secciones estrechas de material que no se cortan).



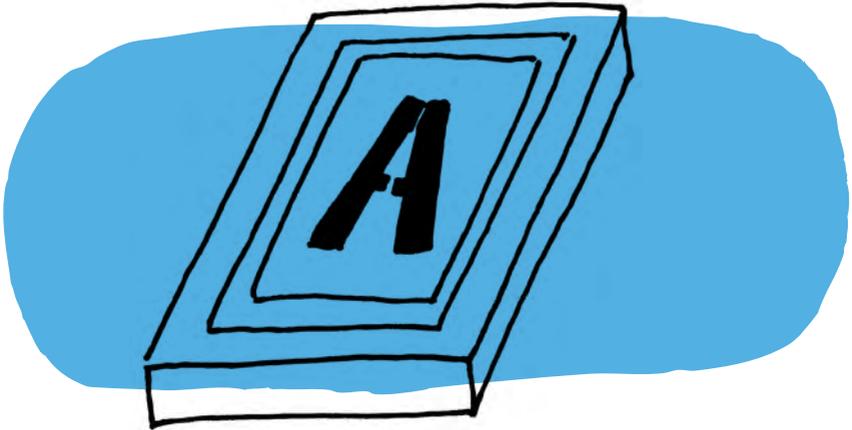
El material para hacer la plantilla depende del tiraje de estampaciones que queramos hacer, para tirajes cortos se puede hacer en un simple papel, para tirajes más grandes podemos usar un acetato fino. En ambos casos cortaremos el material con un cutter o visturí.



Ejemplo de plantilla, fijaos en las islas y los puentes ;)

Montar el stencil la pantalla (marco ya entelado)

Una vez tenemos la plantilla cortada, la colocamos encima de la pantalla por el lado donde hemos clavado las grapas de manera que si ponemos la pantalla sobre una mesa veamos el dibujo como queremos que quede. Lo pegamos con precinto por los bordes de la plantilla y si han quedado partes de la tela al descubierto lo precintamos todo (o tapamos con más papel y precinto).



Alma (soporte para la estampación)

Dependiendo del material que queramos imprimir necesitaremos uno u otro sistema de alma, nos explicamos...

Para imprimir sobre materiales planos como papel, pegatinas o parches de tela, el alma puede ser cualquier mesa de superficie lisa. Sobre la que colocaremos la pantalla para ir imprimiendo.

Para camisetas y otras prendas de ropa usaremos un trozo de madera lisa para enfundar con la prenda y que la parte a imprimir quede lo más lisa posible (usaremos cola de spray para que la prenda no se mueva y quede pegada a la madera).

Registro del diseño en el alma (una y varias tintas)

El registro es centrar la pantalla en el alma para ubicar el soporte a imprimir.

Para empezar tenemos que poner unas bisagras para sujetar la pantalla en la mesa.

Para papeles y otros materiales del estilo, usaremos unas tiritas de cinta con papel que marquen los bordes del material en la mesa para así encajarlo siempre en el mismo sitio todo.

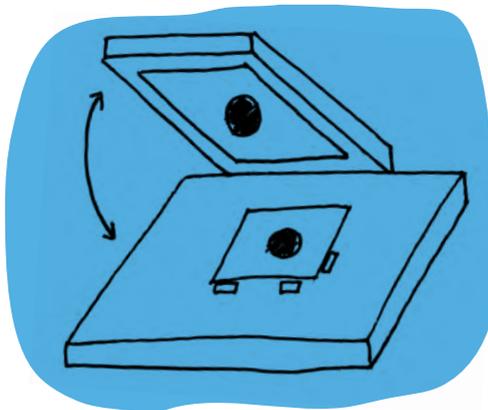
Para camisetas, pintaremos el borde del cuello en el alma para poder encajar siempre la camiseta en el mismo lugar del alma. Y marcaremos sobre la mesa de trabajo dónde queda el alma con relación a la pantalla.

En el caso de las camisetas podemos prescindir de las bisagras.

Si vamos a imprimir más de un color, necesitaremos una pantalla para cada color.

En el caso de superficies de papel o similares, intentaremos hacer un registro preciso, para poder ir encajando los diferentes colores. Primero estamparemos un color sobre todo el material, luego montaremos para imprimir el siguiente color y así sucesivamente.

En cambio para textil, al ser un material elástico, debemos imprimir todos los colores una vez hemos colocado la prenda en el alma, ya que si no sería casi imposible registrar los siguientes colores.



Ordenar lugar en base al proceso de trabajo

El orden de la mesa de trabajo es muy importante para evitar manchas en los originales.

Siempre tendremos a mano trapos limpios para limpiar cualquier mancha sobre nuestras manos, mesa, pantalla... Hay que ser un poco obsesivo-psicópata con el tema.

Los botes con la pintura deben estar alejados de la zona limpia.

Tintas

Las tintas (o pinturas) intentaremos que siempre sean en base de agua y a ser posibles biodegradables. Es mejor no usar nunca tintas en base a disolvente, ya que esto dificulta mucho la limpieza y acostumbra a ser bastante contaminantes.

Para papel nos puede servir cualquier tipo de pintura plástica que se usa para pintar paredes.

Para textil también podemos usar la plástica o comprar tintas para serigrafía textil en base de agua y hasta ecológicas.

Hay dos tipos principales de tintas para textil:

Las denominadas tipo acramina que se usan para tejidos claros, y lo que hacen es impregnar y teñir el tejido, por lo que en telas oscuras no funcionan y tenemos que usar:

las denominadas lacas con gran poder cubriente, lo que hacen es crear una película de tinta sobre la tela.

Para todos los tipos de tintas dejaremos secar al menos una semana las prendas antes de lavarlas.

Rasquetas para estampar

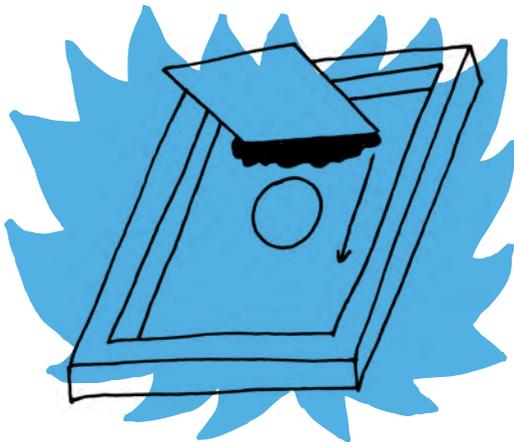
La rasqueta es la herramienta que sirve para frotar contra tela con pintura, para hacer pasar ésta por las zonas del dibujo de la pantalla al material que queremos estampar, vaya para imprimir en sí.

Profesionalmente estas son de aluminio o madera con una tira de caucho.

A nuestro nivel, acostumbramos a usar una tapa de CD. Si el dibujo es más grande tendremos que buscar alguna otra cosa. Lo importante es que sea un poco flexible y duro.

Cubrir y estampar

Por cubrir entendemos pasar la rasqueta con pintura a unos 45° sobre la pantalla con esta levantada, creando una película de tinta sobre la maya para después volver a pasar la rasqueta hacia nosotros con la pantalla abajo (sobre el material a estampar) y hacer pasar la tinta a través de la maya, estampar.



La rasqueta se debe coger cerca de la pintura (pero sin mancharse) abarcando con el máximo de dedos de las dos manos uniformemente.

Si vemos que baja demasiada pintura podemos evitar cubrir antes de estampar.

Si vemos que se seca la pintura tapando trozos del dibujo, podemos cubrir y estampar con fuerza sobre material malo hasta que vuelva a aparecer el dibujo.

Dependiendo de la tinta y la humedad ambiental tendremos que dejar la pantalla cubierta de pintura entre estampación y estampación para evitar que se seque el dibujo.

Podemos cubrir la pantalla normal (como si estampáramos) o cubrir al revés, con la rasqueta y dirección en el sentido contrario a la de estampar para dejar una película más gruesa de tinta.

También podemos cubrir más de una vez antes de estampar.

Secado

Tenemos que organizar la zona de secado, donde vamos a ir depositando el material estampado. Para ello es importante saber cuantas estampaciones vamos a hacer. Para papeles y cosas similares el suelo es de lo más útil, pero si son pequeños tirajes alguna otra mesa nos puede servir.

Para camisetas y prendas de ropa es mejor algún sistema de cuerdas e ir colgando el material estampado sobre ellas.

Cuanto más tiempo dejemos el material antes de apilar, mejor.

Limpieza del espacio de trabajo y herramientas

No hace mucha falta decir que es muy importante limpiar todo después de acabar de estampar o entre colores.

Para limpiar la pantalla, quitamos la plantilla y precintos lavando bien la tela con agua y algún trapo por los dos lados a la vez.

La reproducción total o parcial de este fanzine es libre,
aprovecha y difundelo.

Si te han quedado dudas puedes escribir a:

nosgusta@molestar.org

Fanzine hecho con papel reciclado, fotocopia y serigrafía de
guerrilla, hemos hecho 100 copias.

Hecho en Camás, Cabranes, Asturias, Expain.

Salud y anarquía de colores!

